



La recherche de la vérité

Description du scénario et feuille de route

Contexte de l'histoire

Les joueurs sont des journalistes travaillant pour une grande agence de journalisme d'investigation. Une nouvelle choquante vient de tomber : l'un des employés a été assassiné. Un suspect est désigné : le concierge qui travaille dans l'agence le matin.

Après en avoir discuté, les joueurs sentent que quelque chose ne va pas et décident d'enquêter. Ils contactent un policier qui se dit prêt à les aider, mais qui a besoin de preuves supplémentaires.

Ils décident de parler de leurs soupçons à leur directeur, mais celui-ci se met mystérieusement en colère et les enferme dans une pièce pour les empêcher de poursuivre leurs recherches. L'objectif des joueurs est de trouver des preuves que leurs soupçons ne sont pas infondés, de trouver un moyen de contacter le policier pour obtenir son aide et de s'échapper de la pièce.



Explication globale

Phase A :

Les joueurs sont enfermés dans une pièce par leur directeur afin de les empêcher de chercher d'autres preuves.

Ils devront trouver et déverrouiller un ordinateur pour accéder à trois articles écrits par des journalistes de l'entreprise sur l'affaire du meurtre. Cela leur permettra d'obtenir plus d'informations sur l'histoire. Malheureusement, les trois articles donnent des versions différentes. Ils doivent trouver laquelle est la bonne.

Pour le savoir, ils devront rechercher d'autres preuves : le rapport disciplinaire et les e-mails échangés entre le directeur et un meurtrier potentiel. Ces deux documents prouveront qu'ils doivent demander davantage d'aide au policier.

Phase B :

Les joueurs doivent contacter le policier. Pour cela, ils doivent trouver le talkie-walkie dans la pièce et l'utiliser pour communiquer avec le policier. Il pourra les conseiller. Une fois que les joueurs ont trouvé les preuves et les ont validées auprès du policier, ils doivent trouver un moyen de s'échapper.

Phase C :

Les joueurs peuvent sortir par la porte arrière, qui est verrouillée par un cadenas à quatre chiffres. Une note à côté du cadenas contenant un indice les guidera. Une fois la porte déverrouillée, ils doivent s'échapper avec la preuve.



Feuille de route

Au cours de cette escape room, les phases A et B peuvent être réalisées simultanément.

Phase A – Recherche d'éléments

Étape A.1 – Trouver l'ordinateur

Les joueurs doivent trouver une clé cachée dans la pièce. La clé ouvre un tiroir du bureau où se trouve l'ordinateur.

Étape A.2 – Déverrouiller l'ordinateur

Pour accéder à l'ordinateur, les joueurs doivent le déverrouiller à l'aide d'un mot de passe. Une note autocollante sur l'ordinateur indique « M.C.B. ». Les joueurs doivent cliquer sur « mot de passe oublié » pour voir un indice indiquant « anniversaire ». Ils doivent rechercher les dossiers des employés stockés dans la pièce. Ils doivent trouver le bon dossier pour trouver la date d'anniversaire et l'utiliser comme mot de passe pour déverrouiller l'ordinateur.

Solution : le bon dossier est celui de Mary C. Bratton, pour « M.C.B. ». La date de naissance est le 11 octobre 1985. Le mot de passe de l'ordinateur est « 11101985 ».

Étape A.3 – Trouver des informations

Les joueurs doivent trouver trois éléments :

- a) Trois articles provenant de trois médias différents (dans l'ordinateur)

Ils doivent lire chaque article, vérifier l'auteur et la date, puis les comparer aux autres éléments trouvés afin de choisir le bon.



Solution : le bon élément est celui rédigé par Mary C. Bratton.

b) Communication entre un employé et le directeur (répartie dans la pièce)

Les joueurs trouvent plusieurs e-mails dispersés dans la pièce. Ils doivent les classer par ordre chronologique et les analyser. L'un des e-mails est une conversation entre un employé et le directeur. Cela permet aux joueurs de comprendre que ces deux personnes sont les coupables et de déterminer quel article est correct.

c) Un rapport disciplinaire découpé en plusieurs morceaux à reconstituer (répartis dans la pièce)

Les joueurs doivent trouver les quatre morceaux et les assembler pour lire le rapport disciplinaire. Il contient des éléments qui aident les lecteurs à comprendre l'histoire et à trouver l'article correct.

Avec ces trois éléments, les joueurs ont suffisamment de preuves à fournir au policier pour qu'il puisse suivre une nouvelle piste avec son équipe.

Phase B – Contacter le policier

Étape B.1 – Trouver l'outil de communication

Les joueurs doivent trouver le talkie-walkie caché dans la pièce, qui leur permettra de contacter le policier (maître du jeu).

Le policier demande des preuves. Sans aucune preuve, il ne peut pas aider les joueurs.



Étape B.2 – Communiquer avec le policier

Les joueurs doivent expliquer la preuve au policier. Une fois qu'ils ont tout (les e-mails, le rapport et l'article correct) et que le policier confirme que tout est correct, il leur conseillera de s'échapper dès que possible avec la preuve.

Phase C – S'échapper de la pièce

Étape C.1 – Déverrouiller la porte arrière

La porte arrière est verrouillée par un cadenas à quatre chiffres. À côté se trouve une note : « Le journalisme à la recherche de la vérité ».

Solution : les joueurs doivent trouver lequel des trois articles est correct.

Le code est « 0002 » (pour le 2^{ème} article).

Étape C.2 – S'échapper avec la preuve

Les joueurs doivent sortir de la pièce avec la preuve : s'ils l'oublient, ils perdent la partie ! La preuve est constituée des e-mails et du rapport (toutes les pièces).



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication reflète uniquement les opinions de l'auteur, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations contenues dans ce document.

Code du projet : 2023-2-LT02-KA220-YOU-0001831156

Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la licence Creative Commons. Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International. Pour consulter une copie de cette licence, rendez-vous sur <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>